

[重新查詢](#)[友善列印](#)**0971學期 課程基本資料**

系所 / 年級	數媒系 4年級	課號 / 班別	00U00012 / B
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	多媒體整合應用(二)	科目英文名稱	Multimedia integrations (2)
主要授課老師	陳瓊蕙	開課期間	一學期
人數上限	55 人	已選人數	61人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第02節
第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第03節
第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

- 一、教學目標(Objective)
- DBN的指令與邏輯非常合適基礎訓練，特別是建立完整的DBN程式訓練，可以充分理解數位多媒體的特性外，同時也涉及互動多媒體設計觀念、科技藝術等主題。此外，DBN的延伸性發展Processing軟體，為目前數位多媒體藝術創作的熱門軟體工具，透過DBN的基礎觀念，學生將來能夠更進一
- 二、先修科目(Pre Course)
- 三、教材內容(Outline)
- 在考慮到軟體的可取性以及後續的延展性，本課程選擇 DBN (Design By Numbers) 作為本課程教學的軟體工具。此套軟體為美國麻省理工教授 John Maeda 編撰，有別一般套裝軟體的工具，是創作給藝術家與設計師為重要的考慮基礎。
- 四、教學方式(Teaching Method)
- 講授、媒體運用、實(驗)習
- 五、參考書目(Reference)

2008/9/17	DBN 編輯環境簡介 -> DBN的介面說明	陳瓊蕙
2008/9/24	操作基本指令paper、size、pen、line -> 個人Chinese name	陳瓊蕙
2008/10/1	field 0 20 40 50 100, Load dbngraphics.dbn -> 載入dbn的函式庫 library	陳瓊蕙
2008/10/8	歐普藝術OP Arts、Modern Arts -> 創作程式設計	陳瓊蕙
2008/10/15	操作指令 repeat、forever、looping、command -> Auto Painting	陳瓊蕙
2008/10/22	Photo 10張 Blog -> DBN分析繪圖 set A ->3D, dot line	陳瓊蕙
2008/10/29	Photo 10張 整合矩陣分析 -> 創作程控設計	陳瓊蕙

六、教學進度(Syllabi)

2008/11/5	個人Demo- DBN分析主題風格 -> upload to Blog	陳瓊蕙
2008/11/12	middle term 期中	陳瓊蕙
2008/11/19	Photo -> 創作程式設計 -> mouse 1、2、3 -> 語法結構	陳瓊蕙
2008/11/26	語法結構 -> 問問題的方式 -> Command -> Number	陳瓊蕙
2008/12/3	計算式 -> 什麼是Nest? 創作成一張複雜作品	陳瓊蕙
2008/12/10	暫停執行程式 -> pause & 時間控制方式 -> Time元素分析創作成一張	陳瓊蕙
2008/12/17	虛擬亂數產生器 -> random small? or not small? 判斷式結構	陳瓊蕙
2008/12/24	互動模擬 -> 創作構想 程式創作設計	陳瓊蕙
2008/12/31	結合互動之議題 -> 個人構想雛型	陳瓊蕙
2009/1/7	Demo -> On Web- Blog	陳瓊蕙
2009/1/14	final 期末	陳瓊蕙

七、評量方式(Evaluation)

期中30% 期末30% 隨堂練習與出席40%

八、講義位址(http://)

九、教育目標

重新查詢